MANUEL ACTION EURO SOCCER 96

PROLOGUE:

“Dribble, tacle, passe, tête plongeante et... Buuut !! Quelle action magnifique, Daniel !”

“Ah oui, Gilles, du grand football !! L’ambiance est à son comble sur le stade, et les supporters en délire envahissent le terrain !”

Action Soccer vous sert un cocktail détonant d’humour et d’action !! Vos atouts : rapidité, instinct, ténacité. Etes-vous prêts pour le match du siècle ?

Quitter Sommaire

Sommaire

I. Démarrage du jeu

II. Menu principal

1. Choix du type de vue
2. Choix du type de jeu
    a/ Exhibition
    b/ Coupe
    c/ Championnat
    d/ Tournoi

III. Caractéristiques de jeu

1. Nombre de joueurs
2. Options
    a/ Les différentes conditions climatiques
    b/ bruitages, musique, commentaires
    c/ Volume
    d/ Replay
    e/ Contrôle clavier / contrôle joystick
    f/ Durée des mi-temps

3. Niveau de l'ordinateur
4. Sauver / Charger une partie
5. Choix des équipes
6. Tactiques de jeu

IV. Place à l'action !

1. Contrôle du joueur
2. Contrôle du ballon
    - passes
    - tirs
    - after-touch
    - tacles, coups d'épaule

V. Crédits

VI. Garantie limitée

Précédent

I. DEMARRAGE DU JEU

A- Pour installer Action Euro Soccer 96, il vous faudra vérifier au préalable que la configuration de votre mémoire est correcte.

Pour cela, il faudra satisfaire les points suivants:

- il faut 13 Mo de libre sur le disque dur.
- il faut 560 Ko de mémoire conventionnelle libre
- il faut 3200 Ko de mémoire EMS
- il faut absolument MSCDEX.EXE
- il faut pour une configuration optimum 6.5 Mo de RAM libre
- il ne faut aucun compresseur de disque et ne pas utiliser SMARTDRV.EXE

Attention: cette configuration doit être active non seulement pour lancer le jeu mais aussi pour l'installer!!!!
=> Pour savoir si votre configuration convient, reportez-vous aux modèles du Chapitre V CONFIGURATION DE LA MEMOIRE.

B. Pour charger le jeu

1. Insérez le CD dans le lecteur de CD ROM

2. Tapez D:

3. Tapez Install

4. L'ordinateur vous propose d'installer le jeu sur le disque dur C ou bien de chercher un autre lecteur

5. Choisissez Installer si le lecteur C vous convient

6. Choisissez "Répertoire" : le programme vous demandera quel chemin d'accès vous voulez utiliser pour le jeu, et vous proposera d'utiliser c:\action. Vous pouvez le changer si vous le désirez.

7. Après avoir choisi le répertoire, choisissez "FLI", puis "Oui" si vous voulez installer les animations spécifiques à l'introduction du jeu et à la victoire finale en mode Coupe (ces 2 animations prendront environ 6Mo sur votre disque dur, mais elles ne sont pas indispensables pour le jeu.

8. Choisissez "OK" et attendez que les fichiers soient transférés sur votre disque dur

9. Le jeu est lancé automatiquement... vous pouvez alors sélectionner vos options

de jeu dans les différents menus.

C. Pour relancer le jeu :

1. Tapez : CD ACTION (ou CD + nom du répertoire que vous avez choisi)

2. Tapez : AS

D. Quelques principes de base pour naviguer tranquillement dans les menus:

Pour se déplacer: Les touches de direction

Pour valider un choix: “Entrée”.

Pour sortir rapidement de n’importe quel écran de menu :la touche “Escape”, sinon “Fin”.

Attention : ce n’est que dans le dernier menu Stratégie & Formation que le contrôle est donné à chaque joueur au travers du moyen de contrôle qu’il aura préalablement choisi: Clavier (avec les touches de direction sélectionnées pour chacun des joueurs) ou Joystick(s).

II. MENU PRINCIPAL

Dans le premier écran, plusieurs choix vous sont proposés : choix du type de vue et du type de jeu.

1. Choix du type de vue

En validant cette case vous passerez d'une vue 2D à une vue 3D isométrique, et réciproquement.

C'est un choix très important car il conditionne totalement le jeu par la suite. En effet selon que le jeu est affiché à l'écran en 2D ou en 3D isométrique, les sensations sont très différentes.

En choisissant une vue vous choisissez un état d'esprit, et passer de l'une à l'autre revient à changer de jeu.

- La vue 2D

C'est la vision instinctive. L'action à l'état pur!

Elle autorise un contrôle intuitif des joueurs, et délivre une jouabilité exceptionnelle. Elle est proche des joueurs et permet donc de voir toutes les animations dans leurs moindres détails.

- La vue 3D isométrique

C'est la plus belle.

En reculant le champ de la caméra, et en la positionnant en oblique par rapport au terrain, on crée un effet de relief qui donne toute leur valeur aux graphismes. C'est comme à la télé!
Créant une vision plus large du terrain elle vous permet de construire votre action de manière plus stratégique, de créer les espaces puis de profiter des trous dans la défense pour foncer vers les buts.

2. Choix du type de jeu

Match exhibition, Coupe, Championnat ou Tournoi entre amis.
En validant votre choix, par la touche ENTREE, vous aurez accès aux écrans suivants.

Précédent Sommaire

a- Match exhibition:

On vous propose ici de disputer un match amical, avec un ami (deux joueurs) ou contre un ordinateur plus ou moins fort (un joueur) (voir paragraphe Niveau de l'ordinateur).

En validant " commencer " vous aurez accès au choix des équipes puis à la mise en place de votre stratégie ...Celle-ci devra impérativement tenir compte de la formation sur le terrain sous peine de surprises désagréables.
(Cf: paragraphe II.5: "Choix des équipes")

b- Coupe UBI

On vous propose ici de disputer une Coupe où il vous faudra sortir dans les 2 premières places des poules qualificatives, puis gagner 3 matches pour atteindre la consécration. Mais attention le niveau de jeu de l'ordinateur augmente entre chaque phase et, s'il est facile de gagner un match de Poule, il vous faudra du courage et de la ténacité pour réussir à vous imposer en finale !

16 équipes sont inscrites, et 8 d'entre elles peuvent être gérées par un joueur différent (Nombre de joueurs). Ce qui veut dire qu'il est possible de jouer avec 8 personnes différentes... Les autres équipes seront contrôlées par l'ordinateur.

A tous moments du match, et en particulier lorsque vous êtes largement mené (sic....) la touche F10 vous permet de rejouer le match en cours, depuis le début.

Après avoir décidé de votre stratégie respective les matchs commenceront en fonction des différentes Poules où vous aurez été affecté de manière aléatoire. Chaque joueur inscrit ayant disputé son match, les résultats de tous les match seront affichés, suivis des classements Poule par Poule.
Une victoire rapporte 3 points, un match nul 1 point et une défaite 0 ! Ensuite c'est le goal average qui départagera les ex-eaquos.

A l'issue de cette première journée il vous est possible de retourner au menu principal de la Coupe pour commencer la deuxième journée, mais aussi de changer les options pré-choisies ou le niveau de l'ordinateur.

Lorsque tous les match de Poule ont été joués, et si vous êtes qualifié vous avez accès aux phases finales: Quarts de finale, Demi-finales puis peut-être la grande finale....

Il va de soit que si lors des poules les matchs nuls sont possibles, dans les phases finales il faut obligatoirement un vainqueur. Dès lors si à l'issue du temps réglementaire les joueurs n'ont pas réussi à se départager trois possibilités s'offrent à eux:

Précédent Sommaire

- les prolongations: Elles sont fonction de la durée choisie pour le match et en cas d'égalité seront normalement suivies par les penalties.

- Les penalties: C'est au meilleur des 5 penalties, ou plus si nécessaire, que se jouera le sort de la partie.

- La mort subite ou "Sudden Death", cette pratique au nom barbare nous vient des Etats-Unis. Pour augmenter le stress et le suspens, la victoire revient au premier qui marque....attention aux erreurs en défense, il est peut-être encore temps d'adapter sa stratégie?

Et si vous gagnez en finale, vous aurez droit à une animation internationale toute à la gloire de votre équipe, mais pour en arriver là, il faudra vous battre !!!

c- Le Championnat UBI

Il se joue à 16 équipes, dont 8 peuvent être gérées par un joueur humain. Il faut ici rencontrer chaque équipe 2 fois en un match aller puis retour. A l'issue de chaque journée de championnat les résultats de tous les matchs sont affichés et le classement réactualisé.

De même que pour la Coupe il vous est possible de sauver votre championnat à chaque fin de journée, d'interrompre les matchs de faire varier le niveau de l'ordinateur en cours de championnat, etc...

Le Championnat est une compétition de longue haleine où le niveau des équipes gérées par l'ordinateur reste identique. La difficulté principale réside dans la bonne gestion stratégique des équipes et dans une gestion précise du goal average.

Une seule place mérite que l'on se batte pour elle....la Première !!

d- Le Tournoi

Fondé sur le même principe que le championnat, il permet à des joueurs (au minimum 3 et au maximum 8) de s'affronter sans que l'ordinateur n'intervienne.

C'est la formule par excellence pour s'affronter entre amis et juger de sa vraie valeur.....A la fin, il ne peut y en avoir qu'un !!

III. CARACTERISTIQUES DE JEU

Une fois choisi votre type de jeu, validez votre sélection par “Entrée”. L’écran suivant vous permet de définir toutes les caractéristiques du jeu.

1. Nombre de joueurs :

En match exhibition: vous jouez soit à 2 joueurs, soit seul contre l’ordinateur (1 joueur).

En coupe UBI: vous pouvez inscrire de 1 à 8 joueurs “humains”, pour 16 équipes inscrites en tout. Les autres équipes sont contrôlées par l’ordinateur.

En championnat UBI: de 1 à 8 joueurs “humains”, pour 16 équipes inscrites en tout.

En tournoi: de 3 à 8 joueurs (l’ordinateur n’intervient pas)

2. Choix des options :

Quel que soit le type de match choisi, ce menu apparaîtra et vous permettra de personnaliser vos matches et de varier les plaisirs. L’accès aux différentes options (conditions climatiques, durée des match, type de contrôles, réglage des volumes), s’effectue en validant la case “Options”:

Une fois qu’une option a été choisie par le joueur elle est sauvegardée par défaut pour les matches suivants. Seul le joystick est à re-calibrer après un retour au DOS.

a- Les différentes conditions climatiques.

Elles ont une influence directe sur le jeu:

- Soleil: Il fait beau, les joueurs sont au mieux de leur forme et réalisent sans difficulté de jolies combinaisons.

- Nuit: Si le temps reste clément les joueurs semblent moins motivés et perdent en précision et en endurance. Les contrôles sont plus aléatoires.

- Pluie: C’est sous une pluie battante, à la lumière des éclairs que se déroule ce match. La balle est freinée par le terrain boueux, et il n’est pas rare de voir des joueurs perdent leurs appuis et se retrouver par terre avant d’avoir eu le temps de comprendre.

Précédent Sommaire

- Neige: Le froid est omniprésent et seuls les journalistes semblent un peu couverts. Les membres engourdis, les doigts glacés, les gardiens semblent moins agiles et laissent échapper un peu plus facilement certains ballons. La balle est plus difficilement contrôlable et glisse plus facilement sur le blanc manteau.

b - Bruitages, musique, commentaires

Si vous le souhaitez, vous avez la possibilité d'annuler ces options en validant la case correspondant à chacune.

c- Le volume:

Vous pouvez ici moduler individuellement le volume des commentaires, des effets sonores et de la musique.

De plus il vous est possible de jouer sur le volume général.

Par exemple, si vous voulez réduire l'ambiance sonore du stade, au bénéfice des commentateurs sportifs, sélectionnez le niveau "effets" et réduisez-le en déplaçant le curseur. Une fois les quatre niveaux ajustés, validez votre choix.

d - Replay:

L'option replay vous permet de revoir instantanément le superbe but que vous venez de marquer, ou celui - somme toute assez médiocre...- que vient une fois de plus de vous mettre votre adversaire. Pendant le match, la touche "Escape" vous permettra dans ces deux derniers cas de court-circuiter cette option ou d'y mettre fin prématurément.

e -Contrôle clavier / Contrôle joystick:

Il vous est possible de jouer au joystick ou au clavier.

Pour choisir le type de contrôle qui vous convient, validez la case qui correspond à votre équipe: "Contrôle n/1" si vous êtes seul, ou le premier joueur.
"Contrôle n/2" si vous jouez à deux et que vous êtes le deuxième joueur.

Choisissez en validant la case correspondante à votre choix.

- Le Clavier.

Si vous choisissez le clavier, le jeu vous proposera de redéfinir les touches définies par défaut pour les déplacements, le tir et la passe. Si ce choix vous convient, utilisez la touche "Escape" pour revenir au menu précédent et valider votre choix par "OK",

sinon choisissez les touches qui vous conviennent.

Pour éviter des conflits, il est interdit au joueur n/1 de choisir des touches définies pour le joueur n/2....et réciproquement.

- Le Joystick.

Si vous choisissez le joystick, le jeu vous proposera de calibrer celui-ci. Pour ce faire, il faut suivre les informations affichées à l'écran:

1- Effectuer une rotation complète avec votre joystick
2- Presser un des boutons du Joystick
3- Centrer le joystick
4- Presser de nouveau un bouton.

Cette dernière opération vous ramènera à l'écran précédent où vous devrez valider votre choix par "OK".

Si le calibrage ne s'effectue pas correctement, le message suivant apparaîtra à l'écran:
" Votre joystick n'est pas assez sensible ", et le clavier sera choisi par défaut. Dans ce cas nous vous conseillons de refaire le calibrage en insistant plus sur la rotation, voire de changer de joystick si celui-ci s'avère défectueux!

f- La durée des mi-temps:

5 durées vous sont proposées: 1, 2, 4, 6 ou encore 10 minutes. Il vous suffit de valider la durée qui vous convient pour retourner au menu précédent.

3. Niveau de l'ordinateur :

Si vous disputez un match contre l'ordinateur, vous pourrez déterminer le niveau de jeu de son équipe. En effet, en validant la case Ordinateur, vous accédez à 3 niveaux de difficulté :

4. Sauver / Charger une partie :

En Coupe UBI, en Championnat ou en Tournoi, il vous est possible après chaque journée de sauvegarder la partie pour la continuer ultérieurement ou pour ne pas perdre le bénéfice d'une victoire chèrement acquise...
Pour sauvegarder une partie :
Placez-vous dans le menu correspondant à la partie (Coupe, Championnat, Tournoi)
Validez Sauver
Choisissez une case
Tapez un nom

Pour reprendre la partie :

Placez-vous dans le menu correspondant à la partie (Coupe, Championnat, Tournoi)
Validez Charger
Sélectionnez le nom correspondant et validez.

5. Choix des équipes :

Reste maintenant à définir les caractéristiques de votre équipe.
Validez Commencer : 16 équipes vous sont proposées, qui diffèrent les unes des autres en faisant varier les critères suivants :

Vitesse
Endurance
Dribble
Tacle
Tir
Tête

Vous pouvez également créer votre propre équipe, en définissant ses caractéristiques :

Pour cela, quand vous êtes hors du jeu dans le répertoire [Action], tapez : TEAMEDIT. Un écran apparaîtra avec les 16 équipes et leurs caractéristiques. Validez l'équipe que vous voulez modifier et utilisez les touches de direction pour changer les caractéristiques et le nom de l'équipe.
Sauvez (S) avant de quitter (Q).
Si vous souhaitez retrouver la configuration initiale des équipes, tapez : TEAMEDIT /DEFAULT.

6. Tactiques de jeu :

Après avoir choisi votre équipe, validez "Commencer" pour accéder à l'écran Stratégie et Formation. D'une formation à l'autre, vous vous déplacez avec les flèches de direction et vous validez avec "Entrée"; vous pouvez changer ces choix autant de fois que nécessaire, et vous aurez également la possibilité de changer de tactique à la mi-temps du match.

Vous avez le choix entre 10 formations sur le terrain et 3 stratégies : Défensive, Normale et Offensive. Les choix de l'équipe 1 sont indiqués en bleu, ceux de l'équipe 2 en rouge. Vous pouvez bien sûr choisir une stratégie ou une formation identiques à celle de l'adversaire.

L'ordinateur choisit lui-même son équipe ainsi que sa tactique de jeu.

Puis, validez Commencer : le coup d'envoi du match est donné !

Précédent Sommaire

IV. PLACE A L'ACTION !

1. Contrôle du joueur :

A l'écran, le joueur contrôlé est indiqué par le signal 1P ou 2P, placé au-dessus du joueur.
Hors écran, la position du joueur contrôlé est signalée par la flèche évidée.

Si votre équipe n'est pas en possession du ballon, le joueur que vous contrôlez est celui qui se trouvait le plus proche du ballon au moment où l'équipe adverse s'en est emparé. Pour transférer le contrôle au joueur qui se trouve à son tour le plus proche du ballon, il suffit de lâcher momentanément le contrôle du joueur précédent.

2. Contrôle du ballon :

Les différentes touches de contrôle (déplacement, tir, passe) ont été préalablement définies dans le menu Options, les rubriques Contrôle n/1 et Contrôle n/2.

Passes : s'effectuent avec le bouton de passe, au clavier comme au joystick. Le ballon est automatiquement passé au joueur le plus proche. La direction de la passe est indiquée par une flèche triangulaire placée devant le joueur en possession du ballon.
En maintenant le bouton de passe enfoncé, on peut effectuer des une-deux automatiques.

Tirs : avec le bouton de tir. Suivant la direction de la balle, sa vitesse, la position du joueur, et l'effet donné, tous les coups sont à votre portée : têtes, reprises de volée, bicyclettes,...

After-touch : en même temps que vous tirez, vous pouvez diriger le ballon au moyen des flèches de direction.

Reprises de volée : quand le joueur qui va recevoir le ballon est à une distance raisonnable des buts adverses, vous pouvez réaliser une reprise de volée meurtrière. Pour cela, enclenchez la touche de tir avant qu'il ne reçoive le ballon et constatez les dégâts !! N'oubliez pas de diriger votre reprise...

Tacles, coups d'épaule... : on utilise les mêmes boutons que pour la passe et le tir.

3. Pendant le jeu :

- la touche F10 vous permet d'arrêter le jeu et de retourner aux menus

- la touche F8 sert à mettre le jeu en pause, puis à le reprendre

- la touche "Escape" vous permet de couper l'animation qui suit le but ou les replays.

V. CONFIGURATION DE LA MEMOIRE:

1.Pour savoir si votre configuration convient, taper à partir de c: **Mem /c/p**. Vous verrez apparaître un tableau similaire à celui-ci:

Modules utilisant la mémoire sous 1 Mo:

Nom	Totale =	Conventionelle	+	Supérieure
MSDOS	13,149 (13K)	13,149 (13K)		0 (0K)
HIMEM	1,168 (1K)	1,168 (1K)		0 (0K)
EMM386	8,464 (8K)	8,464 (8K)		0 (0K)
MTMCDAI	9,408 (9K)	9,408 (9K)		0 (0K)
PROS	2,032 (2K)	2,032 (2K)		0 (0K)
COMMAND	3,296 (3K)	3,296 (3K)		0 (0K)
MSCDEX	36,224 (36K)	36,224 (36K)		0 (0K)
KEYB	6,944 (7K)	6,944 (7K)		0 (0K)
Libre	574,608 (561K)	574,608 (561K)		0 (0K)

Etat de la mémoire:

Type de mémoire	Taille	=	Used	+	Free
Conventionelle	655,360		80,752		574,608
Supérieure	0		0		0
Réserve	393,216		393,216		0
Extendue (XMS)*	15,728,640		491,520		15,237,120
Mémoire totale	16,777,216		965,488		15,811,728
Total sous 1 Mo	655,360		80,752		574,608

Mémoire paginée totle (EMS)	3,670,016	(3,584K)
Mémoire paginée libre (EMS)*	3,276,800	(3,200K)

Précédent Sommaire

*EMM386 utilse de la mémoire XMS pour simuler la mémoire EMS si besoin.La mémoire EMS libre peut changer en fonction de la mémoire XMS libre.

Taille maximale du programme exécutable	574,432	(561K)
Bloc maximale de mémoire supérieure libre	0	(0K)
MS-DOS résident en mémoire haute (HMA)		

Dans ce tableau, un certain nombre de données vous renseignent sur l'état de votre mémoire. Vous pouvez lire sur cet exemple qu'il y a actuellement:
- 15,811,728 Ko de RAM de libre
- 561 Ko de mémoire conventionnelle libre
- 3,276 Ko de mémoire EMS

Cette configuration convient donc pour installer Action Soccer:

2. Si vous avez des compresseurs de disque ou smartdrv installés, n'oubliez pas dans votre AUTOEXEC.BAT de rajouter les initiales REM devant la ligne correspondante:
Pour avoir accès à votre AUTOEXEC.BAT file, tapez C:\ EDIT AUTOEXEC.BAT.
Rajoutez REM SMARTDRV
Ces initiales indiquent au programme de ne pas tenir compte de cette instruction. Après avoir modifié votre fichier de configuration, redémarrez votre ordinateur pour que celui-ci prenne en comptela nouvelle configuration.

Si vous voulez utiliser une configuration GENERAL MIDI, vous devez également désactiver l'utilitaire SHARE.EXE dans votre Config.sys:
Tapez C:\ edit Config.sys
Ajoutez les lettres REM devant la ligne correspondante: REM Share.exe

3- Lignes d'instruction nécessaires à votre config.sys et autoexec.bat:

/ CONFIG.SYS /
Voici un exemple type de fichier CONFIG.SYS pour Action Soccer:

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS:
Indispensable pour avoir accès à mémoire haute

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 3200
Indispensable pour avoir 3 200 Kb d'EMS.
DOS=HIGH,UMB
Indispensable pour charger le dos en mémoire haute.

DEVICEHIGH=C:\MTM\MTMCDAI.SYS :D:MTMIDE01:
Indispensable car c'est le driver de CD-ROM.
Cette ligne est indispensable et dépend du lecteur de CD-ROM dont vous disposez. Vous pouvez retrouvez la ligne exacte à recopier dans le fichier CONFIG.SYS de votre disque dur en tapant: **EDIT. CONFIG.SYS.**

Précédent Sommaire

DEVICEHIGH=C:\PROSONIC\PROS.SYS P220 I5 D1 E:
Optionnel c'est le driver de carte sonore.

Cette ligne est optionnelle et dépend de la carte sonore dont vous disposez.
Vous pouvez retrouver la ligne exacte à recopier dans le fichier CONFIG.SYS de votre disque dur en tapant EDIT CONFIG.SYS.

/AUTOEXEC.BAT/
Voici un exemple type de fichier AUTOEXEC.BAT pour Action Soccer.)

Tapez:
ECHO ACTION SOCCER...
PROMPT PG
PATH=C:\DOS

Pour paramétrer votre carte son: Optionnel
SET BLASTER=A220 D1 I5 H1 T4

Pour lancer le driver CD-ROM: indispensable
LH C:\DOS\MSCDEX.EXE/D:MTMIDE01/M:10

Remarque: pour gagner un peu de mémoire, on peut réduire le paramètre /M:10. On peut par exemple mettre /M:4

Pour charger le clavier français: optionel
LH C:\DOS\KEYB FR

CREDITS:

Chef de projet :
Fabrice Valay

Conception du jeu :
Serge Hascoet

Coordination de la programmation :
Laurentiu Rusu, Anca Rusu

Supervision technique :
Daniel Palix

Programmeurs :
Florin Boitor, Andrei Lopata, Daniel Dragan, Mihai Murarus, Dragos Niculescu

Iso Programmeurs :
Nicolae Dumitrache, Radu Bocarnea, Mircea Petrescu

Graphismes :
Jean-Marc Geffroy
avec :
Vitalii Balanescu, Michael Prunesco, Adrain Andries, Grig Movileanu

Remerciements à :
René Canella, Binari Sonori, tmp Willi Meyer

Voix et effets sonores :
Stéphane Bellanger
avec :
Costica FM, Jean-Marc Lichtmann, Kamel Founas

Réalisation animations 3DS :
Catalin Berescu et Michaël Guez

Testeurs :
Michaël Guez, Lionel Rico, Thomas Belmont

Précédent Sommaire

GARANTIE LIMITEE

Ubi Soft garantit à l'acheteur du produit original que le disque compact ("CD") fourni avec ce produit ne présentera aucun défaut pendant une période d'utilisation normale de quatre-vingt-dix (90) jours après la date d'achat (la date de la facture faisant foi).

[Version française] : Pour tout produit défectueux, appelez notre Hot Ligne au 02.99.08.90.77. Demandez le n/ d'accord obligatoire et envoyez pour échange le logiciel défectueux muni de ce manuel sans sa boîte à: EURO-MAINTENANCE BP 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que le n/ d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

Ce logiciel et manuel qui l'accompagne sont copyright et tous droits réservés Ubi Soft. Ce manuel et les produits qui l'accompagnent ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés, même en partie et sous quelque forme que ce soit sans l'accord écrit préalable de Ubi Soft.

CE LOGICIEL, CE CD, ET SA DOCUMENTATION SONT VENDUS "TELS QUELS". EN DEHORS DE LA PERIODE DE GARANTIE DE QUATRE-VINGT-DIX JOURS CONCERNANT LES DEFAUTS DE FABRICATION DU CD, UBI SOFT NE COUVRE AUCUNE AUTRE GARANTIE CONCERNANT CE LOGICIEL, CE CD, ET SA DOCUMENTATION ECRITE OU ORALE, DIRECTE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, ET SANS LIMITATION DE CE QUI PRECEDE, LES GARANTIES ET CONDITIONS DE COMMERCIALISATION ET D'USAGE A DES FINS SPECIFIQUES, MÊME SI LA SOCIETE A ETE INFORMEE D'UN TEL USAGE. DE LA MÊME MANIERE, LES RISQUES LIES A L'UTILISATION, AUX RESULTATS, ET AUX PERFORMANCES DE CE LOGICIEL, DE CE CD ET DE LA DOCUMENTATION SONT LAISSES A VOTRE ENTIERE RESPONSABILITE. UBI SOFT NE POURRA EN AUCUN CAS ÊTRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS VOUS-MÊME OU UN TIERS EN CAS DE DOMMAGES INDIRECTS, CONSECUTIFS OU SPECIFIQUES LIES A LA POSSESSION, L'UTILISATION OU LE MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT, Y COMPRIS ET SANS LIMITATION LES DOMMAGES A LA PROPRIETE ET, DANS LES LIMITES PREVUES PAR LA LOI, LES DOMMAGES EN CAS DE BLESSURES, MÊME SI UBI SOFT A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. L'ACHETEUR ACCEPTE TACITEMENT LE FAIT QUE LA RESPONSABILITE DE UBI SOFT EN CAS DE PLAINTE LEGALE (CONTRAT, PREJUDICE, OU AUTRE) NE POURRA ÊTRE ENGAGEE AU-DELA DU MONTANT DU PRIX PAYE A L'ORIGINE POUR L'ACHAT DE CE PRODUIT.

Précédent

Sommaire

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous même ou par votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crises ou pertes de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous pouvez jouer dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.